



Bohnanza - extension

Un jeu de Uwe Rosenberg

jeu pour 3 à 7 joueurs de 12 ans et plus.

Principe du jeu

les nouvelles espèces et les contrats enrichissent les tactiques. Vous pouvez maintenant jouer à Bohnanza jusqu'à sept joueurs.

Attention : l'extension ne peut être utilisée qu'avec le jeu de base Bohnanza. Les règles générales ne sont donc pas explicitées ici.

Déroulement du jeu

Entre le jeu de base et cette extension, vous disposez maintenant de 12 espèces de haricot. Les nouvelles espèces sont le café, le cacao, l'eau de vie (Weinbrand), et le haricot agricole (Ackerbohnen).

Les Ackerbohnen

Les Ackerbohnen sont une espèce à part. Lorsqu'on récolte un champ comportant deux Ackerbohnen, on gagne un troisième champ. Si l'on en avait déjà un, on ne gagne rien. Les deux haricots sont défaussés.

Nombre de joueurs et espèces de haricots.

Contrairement au jeu de base, selon le nombre de joueurs, toutes les espèces ne sont pas utilisées.

A 6 ou 7 joueurs : les Gartenbohnen, les Kakaobohnen, et les Ackerbohnen sont mis de côté.

Le joueur à la gauche du donneur commence la partie avec trois cartes en main, le suivant avec quatre cartes, le 3eme avec cinq cartes. Tous les autres joueurs commencent la partie avec 6 cartes.

A 4 ou 5 joueurs : les Kaffeebohnen sont retirés du jeu. Les joueurs ont aussi le choix de retirer ou non une des espèces suivantes : Kakaobohnen ou Ackerbohnen. Comme dans le jeu de base chaque joueur commence la partie avec 5 cartes en main.

A trois joueurs : tous les haricots sont en jeu à l'exception des Kakaobohnen et des Ackerbohnen. Comme dans le jeu de base chaque joueur commence la partie avec 5 cartes en main.

Les cartes champ

L'extension contient une carte 3eme champ pour le septième joueur. Des cartes 1^{er} et 2eme champ sont fournies. Elles sont pratiques pour gérer les contrats.

De 4 à 7 joueurs : chaque joueur dispose d'une carte 1^{er} champ et d'une carte 2eme champ, soit deux champs pour démarrer la partie.

A 3 joueurs : Chaque joueur dispose en plus, dès le début de la partie, d'un troisième champ.

Comme toujours, il ne peut y avoir qu'une seule espèce de haricot plantée dans un même champ, et il faut le récolter pour y planter une autre espèce.

Les cartes contrat

Avec les contrats, dont l'utilisation est optionnelle, les joueurs peuvent tenter de gagner encore plus de pièces d'or. Les cartes contrat sont mélangées et posées en une pioche distincte à côté de celle des haricots. Au début de la partie, après avoir pris ses haricots, chaque joueur pioche un contrat et le place au fond de sa main.

Au cours du jeu, les contrats peuvent se trouver à n'importe quelle position dans la main.

Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus d'un contrat en main. Les contrats ne désignent pas des espèces de haricot, mais des combinaisons d'occupation des champs.

Par exemple, pour être rempli, le contrat 3/4 nécessite que votre champ de gauche comporte trois cartes et celui de droite quatre.

La combinaison doit toujours être réalisée entre deux champs voisins (1er et 2eme ou 2eme et 3eme). Si le champ de gauche est le 1^{er}, celui de droite est le 2eme. Sinon, celui de gauche est le 2eme et celui de droite le troisième.

Un joueur peut remplir un contrat durant n'importe quelle phase de son tour. Si le contrat est rempli pendant le tour d'un autre joueur, il doit attendre que son tour revienne. Lorsque son contrat est rempli, le joueur sort la carte de sa main pour contrôle et la retourne sur sa pile de pièces d'or. Les champs n'ont pas besoin d'être récoltés.

Les contrats ne peuvent changer de main ou participer à des échanges.

Déroulement du jeu avec les contrats

Phase 1 : planter des haricots

A l'exception de ce qui suit, rien ne change par rapport au jeu de base : si le contrat est la première carte de la main, il est placé à côté des champs. La carte haricot suivante **peut** être jouée. Il est interdit de jouer une troisième carte (deuxième carte haricot).

Phase 2 : bourse aux haricots

Rien ne change. Cette phase se termine lorsque le joueur en phase ne désire plus échanger ou offrir de cartes.

Phase 3 : jouer des haricots

Si un contrat exposé ne peut être rempli avant la fin de la phase, il est placé face cachée sous la pioche de contrats.

Phase 4 : piocher des haricots

De trois à cinq joueurs, on pioche trois cartes. A six ou sept joueurs, on pioche quatre cartes. Si après avoir pioché, le joueur ne dispose pas de contrat en main, il en pioche un qu'il place au fond de sa main.

Autres actions des joueurs

Récolte et vente des haricots

Un joueur peut à tout moment (durant son tour ou non) récolter un champ.

Attention : on ne peut récolter un champ comportant une seule carte que si tous les autres champs du joueur ne comportent pas plus d'une carte.

Achat d'un troisième champ

A tout moment de la partie (durant son tour ou non), un joueur peut acheter un troisième champ.

A 4 ou 5 joueurs, le coût est de 4 pièces d'or.

A 6 ou 7 joueurs, le coût est de 3 pièces d'or.

Remplir un contrat

N'importe quand durant son tour, un joueur peut remplir un contrat, le montrer à tous pour contrôle et le placer avec ses pièces d'or.

Fin de la partie

A trois joueurs, la partie s'arrête lorsque la pioche est vidée pour la deuxième fois.

Variante

A la fin de la partie chaque joueur peut planter toutes les cartes qu'il a en main, sans échanges, sans considération d'ordre, dans autant de champs (4, 5, ou plus) qu'il le désire. Puis chacun récolte tous ses champs et l'on compare les nombres de pièces d'or.

Lutin Ludique

Lutin Ludique est une boutique de jeux et jouets qui essaye de proposer à ses clients des jeux « alternatifs ». Cela implique de les faire venir le plus souvent d'Allemagne (les jeux, pas les clients). La traduction que vous avez en main n'est pas une traduction officielle, mais une réécriture des règles en Français. Ainsi présentée, la règle nous semble à la fois plus compréhensible et plus claire. Si malgré tout un point venait à rester obscur, n'hésitez pas à revenir à la boutique pour nous poser vos questions. Et si vous le désirez, nous serons heureux de jouer une partie avec vous.